Jeux traditionnels
en bois

Manu et accro d' aventures créent et re visitent les jeux d' antan pour vous offrir une animation unique. En location ou en animation, c' est le support idéal des séminaires ou autres rassemblements placés sous le signe de la convivialité.

Les jeux sont esthétiques, simples et conviviaux. La variété de la sélection (plus de 50 jeux) permet de créer l' évènement. Des jeux géants qui nécessitent de l' adresse et de la stratégie de la part des participants pour parvenir à la victoire. Certains jeux font appel à deux ou plusieurs participants, d' autres se jouent en individuel.

Pour les professionnels

Centres de loisirs
Maisons de quartiers, associations
Centres sociaux et d'animation
Écoles maternelles et primaires
Campings et villages de vacances
Comités d'entreprises

Pour les particuliers,

Accro d'aventures vous propose un espace de jeu pour les petits et grands pour chaque événement : mariage, anniversaire, fête de famille, baptême etc..

MODE D'EMPLOI

Pour retirer les jeux dans nos locaux

Accro d'aventures
2 pinot ouest
33730 Balizac

Par téléphone

09 62 06 03 62
06 80 61 53 63

Par mail

manu@jeux-traditionnels.com
manuobry@orange.fr

321 bâtonnets

Un jeu de fin stratège… deux joueurs sont face à face, de chaque côté d'une planche munie de bâtonnets. A leur tour, ils retirent 1,2 ou 3
bâtonnets à leur convenance. Celui qui retire le dernier Bâtonnet a perdu !

Arbomemory

Retourner deux plaquettes à tour de rôle , si les couleurs sont identiques, vous remportez le coup . Celui qui possède le plus de plaquettes à la fin du jeu a gagné

Tangram

Le but consiste à reproduire une silhouette donnée en assemblant la totalité des 7 pièces. Face à une forme pleine comme modèle, à vous
d'organiser les 7 formes
entre elles.
Ce jeu de réflexion fera le plaisir des passionnés de challenges et des amateurs de problèmes à résoudre

Patatras ou acrobates

Champions de l'équilibre, les acrobates s'accrochent…par les bonnets, les jambes ou les pieds dans tous les sens. Peu importe la manière, du moment que les acrobates colorés restent accrochés. La tour chancelle…la tension monte.

Qui réussira à accrocher son dernier acrobate sans faire tomber les autres ?

Billard indien ou Carrom

Le carrom est un jeu qui se joue à deux ou à quatre personnes.
Au centre du plateau sont disposés (dessin ci-dessus) 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge également appelé "reine". Celui qui commence a les pions blancs, et le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu.
Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur la zone de tir située face soi.

Crokinole

Le **Crokinole** est jeu de **pichenette** d'origine Canadienne. Très simple, convivial et jouable à tout âge. Il se joue à 2 ou à 4.

Grenouille

Le joueur se place à environ trois mètres du jeu. Le but est d' obtenir le maximum de points. La partie peut se jouer : Individuellement ou par équipes, sur une ou plusieurs manches, sur un nombre de points déterminés à l' avance. Bonus : le joueur qui réussit la Grenouille quatre fois dans la même partie, marquera 1000 points supplémentaires. D' autres conventions bien précisées avant la partie pourront être multipliées au grès des joueurs.

Arbo test

Muni d' un gobelet dans chaque main, vous devez faire passer une balle d' un gobelet à l' autre...
Mission complexe, car les gobelets sont situés à
l'extrémité de cannes flexibles diaboliques !!!

Roll up

Écartez les 2 tiges et faites monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.
Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges.

Suspens géant

Fabuleux jeu d 'adresse, à destination des petits aussi bien que des adultes, attrapez les billes avec vos mikados géants et placez les sur les boules en suspension
Attention, si des billes tombent, vous les ramassez toutes !!

Le but: ne plus avoir de bille dans votre réserve.

Equilibre

Poser délicatement à tour de rôle une pièce sur le plateau en équilibre instable.
Celui qui fait basculer le plateau à perdu

Spiral ou billard Bordelais

Le billard spiral n'est pas un jeu en bois mais il reste un jeu d'adresse et de doigté. Universel, facile à apprendre et rapide à jouer, il favorise la maitrise de soi et canalise l'énergie des enfants comme des adultes. Autant de qualités qui font de Spiral un formidable jeu d'adresse et de concentration.

Pyramide

POSER LA BILLE DU SOMMET DE LA PYRAMIDE.

Les règles suivantes permettent d'économiser des billes. Le gagnant est le joueur qui aura su garder le plus de billes dans sa réserve en cours de partie afin d'être celui qui posera la ou les dernières billes. Chacun est obligé de jouer à son tour de jeu. Un joueur qui n'a plus de billes dans sa réserve perd la partie.

Alquerque

Le jeu de l'Alquerque se joue à deux personnes disposant chacune de 12 pions positionnés sur le plateau suivant la figure ci-contre.

Les pions doivent être déplacés vers un point adjacent vide en suivant les traits. Si un pion est face à celui de son adversaire et que derrière celui-ci la place est libre, il peut passer par-dessus et ainsi le capturer. Lorsque cela est possible le joueur peut effectuer plusieurs sauts et ainsi capturer plusieurs pions.
La capture est obligatoire, en cas d'enchaînement de sauts le joueur doit choisir l'enchaînement permettant de capturer un maximum de pions.
Les pions capturés ne participent plus au jeu.
Le gagnant est celui qui le premier réussit à s'emparer de tous les pions de son adversaire.

Neutron

Amener le neutron dans son propre camp.
Mise en place: Les joueurs se font face. Au départ, chaque joueur dispose ses 5 pions sur la première rangée face à lui. Le pion neutre, appelé neutron, est placé dans la case centrale.

Marelle ou jeu du moulin

Le but du jeu est de parvenir à ce que l'opposant ait seulement deux pions sur le tableau ou qu'il lui soit impossible de réaliser aucun mouvement ayant toutes ses pièces bloquées. Pour ceci, le but immédiat est d'essayer de faire des Moulins (trois pions en ligne) avec les propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion de l'opposant.

Toupie des indes

Il faut lancer une toupie à l'aide de la poignée et de la ficelle
en essayant de faire tomber un maximum de quilles, qui rapportent des scores différents.

Puluc

Au début du jeu, le plateau de jeu est vide.
Chacun à son tour, les joueurs lancent 4 dés bifaces et déplacent un pion (ou une pile de pions) du nombre de lignes obtenues par le lancer.
A chaque jet, on peut soit faire entrer un nouveau pion en jeu, soit en déplacer un déjà sur le plateau.
Un joueur ne peut pas déplacer un pion sur une case déjà occupée par un de ses pions.
Il peut par contre faire parvenir un de ses pions sur une case déjà occupée par un pion , auquel cas ce dernier est fait prisonnier en le plaçant sous le pion qui vient de la capturer.
Cette nouvelle pile formée se déplacera alors selon les mêmes règles qu'un pion et pourra donc capturer et être capturée.

Quand une pile de pions atteint la fin de son parcours, les pions prisonniers sont alors retirés du jeu, les autres pions étant replacés au début de leur parcours. Pour gagner, un joueur doit réussir à faire prisonnier tous les pions adverses et à les retirer du plateau de jeu.

Granito

Un jeu de stratégie tactile : Les yeux bandés, il faut différencier au toucher les boules lisses des boules granitées, le but étant d' être le premier à aligner 3 boules identiques dans les cases du plateau.
Génial et cérébral !

Tic Tac Toe

Le morpion en3D. Les participants devront aligner une ligne de boules rouges ou noires, horizontale,
verticale ou diagonale afin de gagner la partie.

Puissance 4

Le jeu que tout le monde connaît ! Le premier qui aligne 4 pions de sa couleur, en ligne ou diagonale a gagné. Montage ultra simple,

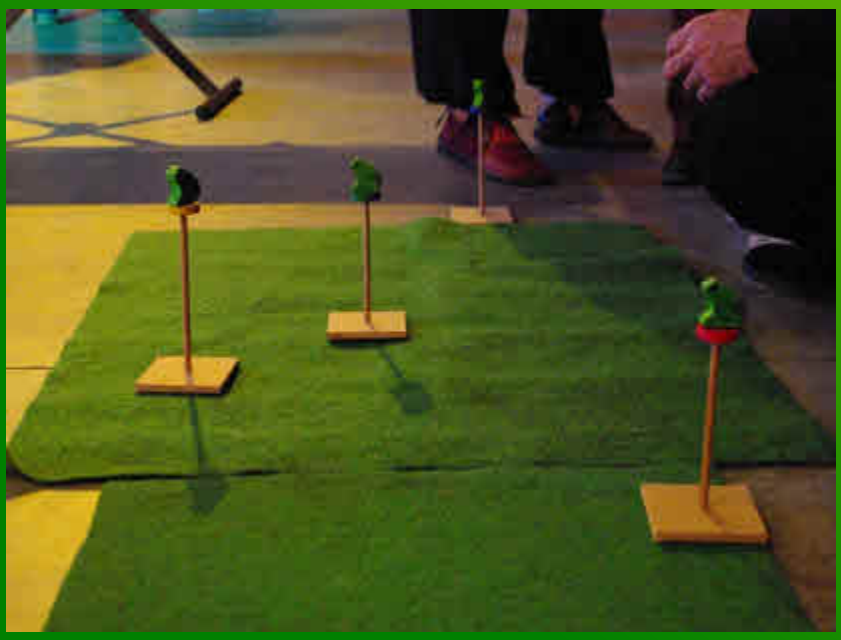
Boite à mystère

Jeu familial et très convivial, il oppose 2 équipes de 2 joueurs cherchant à reconstituer des paires d'objets, le tout sans les yeux, puisque ce sont les mains qui touchent, doivent reconnaître et communiquent avec l'équipier. Un jeu hilarant et d'ambiance !

Push Roll

Vous débutez avec 4 boules jaunes au centre. Le premier qui les amène aux 4 coins est le vainqueur.
Un jeu de rapidité et d'intelligence, tout en doigté !

Maxi Plouf Plouf



Jeu de course de grenouille géant, à jouer par terre. Les 4 grenouilles sont sur la ligne de départ. Chaque joueur à son tour tire un bâton de la boîte. Il pose le bâton par terre devant sa grenouille. Celle-ci saute la longueur du bâton et se positionne juste devant. Pour gagner il faut être le premier à faire franchir la ligne d'arrivée à sa grenouille! *Suivant l'âge des enfants et l'espace dont on dispose, on éloigne plus au moins les lignes de départ et d'arrivée.*

Pour 2 à 4 joueurs, de 3 à 8 ans.

Grin Pan Ho

Grin-pan-Ho
A l'aide des doigts, soyez le premier à grimper vos
3 boules au sommet de l'échelle

Gruyères

Pour gagner, vous devez hisser au sommet une boule reliée à deux câbles sans la faire tomber dans les trous

Mikado Géant

Molkky

Le Mölkky se joue en individuel ou par équipe. Les joueurs utilisent un rondin en bois pour tenter de faire tomber les quilles numérotées de 1 à 12. En début de partie ces quilles sont placées toutes regroupées. Faire tomber une quille rapporte le nombre de point inscrit dessus.
Faire tomber deux quilles ou plus rapporte un nombre de point égal au nombre de quilles qui sont tombées (par exemple faire tomber trois quilles rapporte 3 points).
Après chaque jet, les quilles tombées sont relevées à l'endroit exact où elles sont tombées. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue.
Chaque joueur réalise un jet à son tour, et on fait autant de tours que nécessaire pour qu'un joueur ou une équipe marque exactement 50 points.

Pêche aux pitchouns

Jeu pour 2,3 ou 4 joueurs.

Chaque joueur dispose d'une canne à pêche pour être le premier à pécher 5 pitchouns de bois et les poser dans son camp à des endroits prévus à cet effet.

réflexe

Superbe jeu d'animation. Le joueur se place devant le jeu. Une autre personne tire les cordes une par une, qui font libérer les bâtons. Le joueur ne sait pas lequel des bâtons va tomber. Le joueur doit attraper le bâton en vol avant qu'il ne tombe par terre.

Grenouille

Le joueur se place à environ trois mètres du jeu. Le but est d' obtenir le maximum de points. La partie peut se jouer : Individuellement ou par équipes, sur une ou plusieurs manches, sur un nombre de points déterminés à l' avance. Bonus : le joueur qui réussit la Grenouille quatre fois dans la même partie, marquera 1000 points supplémentaires. D' autres conventions bien précisées avant la partie pourront être multipliées au grès des joueurs.

Arbo test

Muni d' un gobelet dans chaque main, vous devez faire passer une balle d' un gobelet à l' autre...
Mission complexe, car les gobelets sont situés à
l'extrémité de cannes flexibles diaboliques !!!

Roll up

Écartez les 2 tiges et faites monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.
Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges.

Strategliss

Empiler à tour de rôle des pièces géométriques sur la planche inclinée sans dépasser la limite supérieure.

Billard balizacais

Lancer sur le plateau 5 palets pour marquer le plus grand nombre de points.

Attention : les palets doivent ricocher au bout du billard pour revenir dans le couloir à points.Si vous lancez trop fort, le palet ne marquera pas de point. Un superbe jeu de force et précision

Table à glisser

La table à glisser est une variante du billard hollandais.
Il faut glisser les palets à l' aide d' une queue de billard sur une piste rehaussée au milieu du plateau. Plus que vous approchez la fin de la piste, plus que vous gagnez des points.

weykick

Pousse citrouille

Placer les billes d'acier sur la rampe en bois, viser, utiliser des rebonds ou des effets si nécessaire et... faire entrer la balle rouge dans le but de l'adversaire ! Entre billard et foot de table, voici une nouveauté qui devrait passionner les amateurs de jeux
d'adresse et de rapidité.

Foot flipper

Marquer des buts dans la cage adverse, à l' aide des flippers. Jeu très apprécié dans les animations. Chaque joueur tente de pousser la bille dans le camp adverse. La bille qui entre dans le camp adverse en passant par-dessus n' est pas valable. Le gagnant est celui qui a marqué le nombre de buts définis au départ.

aérobille

Le billard aérobille est un très vieux jeu dont on retrouve l'existence dans les estaminets du Nord de la France.
Ce qui caractérise ce billard c'est la simplicité des règles du jeu qui en font un jeu pour tous. A l'origine la règle la plus répandue consistait à faire le maximum de points.

Riboulette

Le but du jeu :
Renverser le maximum des neufs quilles en lançant une boule de bois en trois coups ou plus selon ... les affinités avec l'arbitre.

Va Vite

Chaque joueur choisit une couleur. Il faut être le premier à mettre 4 boules dans les trous de sa couleur. On ne joue pas chacun son tour, il faut se dépêcher d'où le nom de vavite. Attention si on lance trop fort sa bille, la pente renvoie la chez son adversaire et lui offre une bille de plus.

Dos d’âne

Chaque joueur dispose au départ de 5 billes.

La tactique de jeu est de mettre les billes dans les trous de sa couleur en essayant de ne pas les envoyer trop fort car elles risquent de partir chez l' adversaire. (rapidité, prudence, adresse sont les trois qualités requises pour ce jeu très spectaculaire.

Triangle des Bermudes

Faire glisser des palets à tour de rôle.
Essayer d’en garder un maximum sur le jeu en
marquant un maximum de points et en éjectant les palets de l’adversaire

Zig Zag

Il faut sortir les quatre pions de leur place pour marquer un maximum de points

Pétanque Palets

Le jeu de pétanque pratiqué avec des palets, une cible sur la table fait office de cochonnet.

Hockey sur table

Marquer des buts dans la cage adverse, à l' aide d' un poignet. Jeu très apprécié dans les animations. Chacun se place d' un côté de la table et prend une poignée. Chaque joueur tente de pousser le palet dans le camp adverse. Un palet qui entre dans le camp adverse en passant par-dessus n' est pas valable. Le gagnant est celui qui a marqué le nombre de buts définis au départ.

Passe Trappe

Le Passe-Trappe, un jeu de folie !!! Vous avez chacun 5 palets en bois, dont vous devez vous débarrasser le premier. Pour cela propulser les palets avec l' élastique dans le camp adverse en passant par le petit trou du milieu ! Ambiance garantie pour les joueurs de tous les âges !

Passe Trappe à 8

Le Passe-Trappe,de tournoi
Vous avez chacun 5 palets en bois, dont vous devez vous débarrasser le premier. Pour cela propulser les palets avec l' élastique dans le camp adverse en passant par le petit trou du milieu !

jeu des galets

règles identiques au jeu de la pétanque mais les palets doivent glisser sur le plateau pour marquer le maximum de points.

Bowling de table

Il faut diriger la boule à l'aide du lanceur pour faire tomber un maximum de quilles. A l'aide du viseur, le joueur lance une première boule. Puis il enlève les quilles tombées. Ensuite il lance la deuxième boule pour essayer de faire tomber les quilles restantes, puis la troisième. Très prisé des tout petits à partir de 4 ans.

ORIGINE : Suède 17ème siècle

Billard Hollandais

Le " sjoelbak " est un jeu d' adresse qui prend également le nom de " table à glisser " ou parfois de " billard hollandais ".

Le billard hollandais est un jeu pour tous et extrèmement convivial. Chaque joueur possède 10 lancers pour faire rentrer le maximum de palets dans les 4 compartiments du billard.

Billard Japonais

le billard Japonais se joue seul. Le joueur dispose de cinq boules qu' il fait rouler une première fois en direction des cavités du plateau, puis recommence une seconde fois avec les boules qui sont revenues vers lui. Son score vient de l' addition des boules bloquées dans les cavités numérotées.

Double 6

Il faut remplir six trous en bout de planche à l’ aide de palets

Trou madame

Le but du jeu est de faire rouler des grands galets sous les arcades, mais attention ils sont légèrement conique, ça risque de partir dans toutes les directions !!

Les joueurs doivent envoyer les galets en direction des arcades, en cherchant à marquer le maximum de points. Plusieurs modes de décomptage :

Obtenir 31 points avec trois boules ou approcher ce score au plus près. Les joueurs qui dépassent sont éliminés.

Jouer en 100 points. Le joueur dépassant ce score ne perd pas mais les points supplémentaires comptent pour la partie suivante.

Jouer en 100 points mais celui qui dépasse ce score revient à 50 points.

Billard Japonais

le billard Japonais se joue seul. Le joueur dispose de cinq boules qu' il fait rouler une première fois en direction des cavités du plateau, puis recommence une seconde fois avec les boules qui sont revenues vers lui. Son score vient de l' addition des boules bloquées dans les cavités numérotées.

Double 6

Il faut remplir six trous en bout de planche à l’ aide de palets

Tarifs Location H.T 2011

Le lot de 10 jeux
La journée **119 €**

Le lot de 15 jeux
La journée **161 €** (soit le jeu : 10 €)

Le lot de 20 jeux :
La journée **194 €** (soit le jeu : 9,20 €)

RAJOUTER
2 jours consécutifs: **+ 20 €**
3 jours consécutifs: **+ 25 €**
4 jours consécutifs: **+ 30 €**
5 jours consécutifs: **+ 35 €**

La location 20 jeux + 1 animateur : (hors frais de déplacement)

1/2 journée	**220 €**
la journée	**350 €**

Pack anniversaire familles :

6 jeux (hors livraison)	**60 €**
10 jeux (hors livraison)	**80 €**

Frais de livraison
Au départ de Balizac

Prix du km	0,661 € / km

bon de commande

Nom de la structure :

Représenté par :

Réservation prévue le :

Adresse de livraison :

Adresse de facturation :

Numéro de téléphone :

E-mail :

Société : ACCRO D'AVENTURES
Adresse : 4 pinot ouest
33730 BALIZAC

Siret : 4 529 7408200011
APE : 748 J
Manu Obry
Portable : 06 80 61 53 63

E-mail : contact@accro-aventures33.com
Site web : www.jeux-traditionnels.com
www.accro-aventures33.com

NBRE	NOM DES JEUX
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Tarif Vacances CLSH
DU 11 AU 22 avril 2011

PACK DE 10 JEUX

230 € H.T soit 275 € ttc

Frais de livraison offert

DÉSIGNATION		TOTAL
NOMBRE DE JEUX		
ANIMATEUR		
NOMBRE DE JOURS		
FRAIS DE DÉPLACEMENT		
TVA 19.6 %		
TOTAL TTC	TOTAL TTC	

Consultez le site : **www.jeux-traditionnels.com**